WAR MACHINES

Beta rules

Máquinas de guerra

Os presentamos el sistema para incluir y jugar con las máquinas de guerra en Kensei. Estas reglas están en desarrollo, para cualquier sugerencia no dudéis en contactar con nosotros:

vertigostudiogames@gmail.com

❁ ACTIVACIÓN DE MÁQUINAS DE GUERRA ❁

Las máquinas de guerra siguen el mismo funcionamiento que cualquier otra tropa de tu ejército, se activan durante la fase de activación y se realiza una tirada de órdenes sumando la iniciativa de la dotación de la máquina o del ingeniero si hay alguno entre la dotación. Como es habitual, puede obtener una o dos órdenes y, si obtiene un 6+, dos órdenes activando a su vez la habilidad de ki de la máquina.

Encasquillamiento

Si en la tirada de órdenes se obtiene una pifia (un 1 en el dado) la máquina de guerra se encasquilla y no puede disparar este turno.

Habilidades

Como todas las tropas en Kensei las máquinas de guerra también tienen habilidades permanentes y de Ki que aportan una serie de características y modificadores especiales. El funcionamiento de estas habilidades sigue la mecánica general.

❁ CONCEPTOS BÁSICOS ❁

Despliegue máquinas de guerra

Las máquinas de guerra se despliegan en **primer** lugar respetando el orden de alternancia de los jugadores.

Todas las máquinas de guerra empiezan la batalla cargada con un tipo de munición elegida por el jugador y válida para esa máquina. Coloca un marcador de esa munición boca abajo para que no lo vea tu oponente, será desvelado en el momento de realizar el disparo.

Zona y distancia de disparo

Cualquiera de las piezas de artillería disparan en línea recta hacia adelante. La zona de disparo comprende el área que nace en la boca del cañón, está delimitada por los rangos de distancia permitida para esa máquina y tiene una amplitud de 15 grados. Cuanto mayor sea la distancia a la que se dispare la zona de disparo será más ancha.

Cada máquina de guerra tiene una distancia máxima a la que podrá disparar. Utilizamos las distancias que ya conocemos y añadimos un rango de distancia extra: la distancia de artillería.

- **Distancia corta**: 0 a menos de 20 cm.
- **Distancia media**: de 20 a menos de 40 cm.
- **Distancia larga**: de 40 a menos de 60 cm.
- **Distancia de artillería**: de 60 a menos de 120 cm.

Marcador de impacto

Cuando dispares tu artillería debes colocar un marcador donde quieras que impacte la munición. Utiliza un marcador cuadrado de 2,5x2,5 cm. Puedes descargarlo e imprimirlo de la web de zenit miniatures, como el resto de marcadores, o utilizar cualquier otro elemento.

Área de impacto

Cuando dispares, una de las variables a calcular es el área de efecto que tendrá la munición que uses. Si es una munición explosiva, el área de impacto será diámetro de la explosión, teniendo como centro el marcador de impacto. Si es una bola lisa, este área será el recorrido del rebote de la bola, teniendo como inicio el marcador de impacto y siguiendo la dirección del disparo.

Cargas de pólvora

Las cargas de pólvora nos ayudarán a calcular la distancia del disparo de la máquina. Cuantas más cargas utilices, más lejos será el impacto.

Todas las máquinas empiezan la partida con **3 cargas de pólvora**. Utiliza un marcador o un dado para llevar la cuenta de cuantas vas usando.

Taiho Yohin

Un Taiho Yohin es un elemento de escenografía que simula un polvorín. Tiene su propio perfil, su coste en puntos y se despliega en el momento en el que despliega las máquinas de guerra de tu ejército, después de haber desplegado la última de ellas.

Cualquier máquina de guerra a menos de **20 cm** del centro del Taiho Yohin recibe **1 cargador de pólvora** extra durante la fase de mantenimiento de cada turno.

❁ RESUMEN DEL DISPARO CON ARTILLERÍA ❁

La mecánica de disparo con las máquinas de guerra es distinta a las de tus unidades. ¡Deberás comportarte como un experto ingeniero para impactar a tu objetivo!

Para disparar debes utilizar una orden Disparar con todas sus restricciones. Desvela en ese momento el marcador de munición con el que habías cargado la máquina de guerra y que tenías colocado junto a ella.

Ante todo, recuerda que no puedes medir antes de colocar tu marcador de impacto.

Primero coloca el marcador de impacto dentro de la zona de disparo. Debes tener en cuenta los modificadores a tu **Tirada de Disparo** descritos en la tabla de disparo. Esta tirada indica la distancia en centímetros que se desviará el disparo. A más dados lances, mayor será la desviación.

Una vez colocado el marcador realiza la Tirada de disparo. Decide ahora cuántas **cargas de pólvora** vas a utilizar y calcula el número de dados a tirar utilizando la tabla de disparo.

Realiza la **Tirada de disparo**. El resultado debes sumarlo, si el número de dados fue positivo, o restarlo, si el número de dados fue negativo, a la posición del marcador de impacto. La forma de mover el marcador es siempre en línea recta hacia delante o hacia atrás sobre la línea imaginaria que se forma desde el centro de la máquina de guerra hasta el marcador.

Una vez conocida la posición definitiva del Marcador de Impacto comprueba que está dentro de la zona de disparo. Si esta fuera de ella, el disparo se habrá perdido y no habrá más efectos. Si está dentro, continúa con la mecánica de impacto y heridas.

Si el disparo no se pierde, continúa con la Tirada de impacto. Con esta tirada sabrás la potencia del proyectil al impactar. Toma tantos dados como el atributo de ataque de la munición, aplica todos los modificadores necesarios y haz la tirada. En la sección Tirada de impacto se describe qué efecto tiene cada munición (distancia de rebote de la bola lisa, radio de explosión de las bolas explosivas, etc)

Por último haz la **Tirada de heridas**. El número de dados a lanzar dependerá del atributo de potencia la munición que uses y del número de miniaturas afectadas. Con cada resultado de 4+ (modificado por la tabla de heridas que está más adelante) será una herida directa. Retira las bajas de entre las miniaturas afectadas.

Para poder volver a disparar tienes que recargar tu artillería. Al usar una orden Recargar es cuando puedes elegir qué tipo de munición vas a utilizar para el siguiente disparo. Pon el marcador de la munición boca abajo junto a la máquina.

❁ PERFIL DE LAS MÁQUINAS DE GUERRA ❁

Este es el perfil de cada una de las máquinas de guerra.

Hay de dos tipos: De asedio (A) y de Batalla (B).

El campo indicado con un (1) son las habilidades de la máquina y con un (2) el tipo de munición al que tienen acceso.

TIPO	MÁQUINA DE GUERRA	PUNTOS
A	**Oo-Dzutsu** (1) Gran calibre (HP), Máquina de asedio (2) Bola lisa, Bola explosiva	50
A	**Shibatsuji** Fiable (HP), Máquina de asedio Bola lisa, Bola explosiva	50
A	**Furanki** Disparo parabólico (HP), Recarga rápida. Bola lisa, Bola explosiva	50
B	**Taiho** Móvil (HP), Disparo certero. Bola lisa, Metralla	40
B	**Morutaru** Disparo parabólico (HP), Órdenes de humo Bolas incendiarias, Granadas.	40
B	**Hiya Taiho** Móvil (HP), Quemadlos a todos! Proyectil incendiario	30

AÑADIR MÁQUINAS DE GUERRA A TU EJÉRCITO

Puedes incluir una máquina de batalla cada 100 puntos de ejército.

Puedes incluir una máquina de asedio cada 300 puntos de ejército.

El total de puntos de ejército gastados en máquinas de guerra no puede superar el 35%.

Sólo puedes incluir un máximo de 2 máquinas de guerra con el mismo perfil.

ATRIBUTOS

Los atributos de cada máquina de guerra son los siguientes.

	AT	AI	DIS
Oo-Dzutsu	6	20 / 15	Media - Larga
Shibatsuji	7	20 / 15	Larga - Artillería
Furanki	4	20 / 15	Larga - Artillería
Taiho	3	15 / 10	Corta - Media - larga
Morutaru	3	10	Corta - Media
Hiya Taiho	3	5	Corta - Media

Ataque (AT): Número de dados para la Tirada de impacto. Cada éxito suma +5 cm al área de impacto de la munición usada.

Área de Impacto (AI): El diámetro máximo en centímetros que puede tener el Área de impacto de la munición que use. El primer valor es para el rebote de la bola lisa, el segundo para municiones de área.

Distancia de disparo (DIS): La distancia de disparo válidas de esa máquina.

MUNICIÓN

La potencia del ataque y el efecto que produce su impacto viene determinada por el tipo de munición que utilicemos. La munición que puede utilizar cada máquina de guerra se muestra en su perfil de las listas de ejército.

Potencia (PO): Número de dados mínimo que aporta a la Tirada de heridas.

Tipo (TP): Comportamiento del proyectil al impactar.

	PO	TP
Bola lisa Bolas metálicas huecas y sólidas	4	Contundente
Bola explosiva Bolas metálicas huecas cargadas con explosivo	3	Explosivo
Granada Bolsas cargadas con explosivo y metralla	2	Explosivo
Metralla Bolsas o latas de metralla	1	Metralla
Bolas y Flechas incendiarias Balas y grandes flechas que arden al impactar	1	Fuego

Tipos de munición

Cada munición genera un Área de Impacto distinta dependiendo del resultado en la Tirada de Impacto:

Explosivo
Genera un área de impacto circular cuyo centro es el centro del marcador de impacto. Por cada éxito en la Tirada de Impacto añade 5 cm al diámetro del área de impacto. Cualquier miniatura tocada por el área es afectada por la explosión.

Suma +1 a tu Tirada de heridas.

Contundente
La bala rebota y avanza al impactar sobre el suelo. Por cada éxito en la Tirada de Impacto suma 5 cm al avance de la bala a partir del marcador de impacto y continuando la trayectoria de la bola desde la boca del cañón. Cualquier miniatura tocada por el marcador de impacto en su camino es afectada por el rebote de la bola.

Suma +1 a tu tirada de heridas e ignora cualquier tipo de armadura.

Metralla
Genera un área de impacto igual al de la munición explosiva, sumando 5 cm a su diámetro por cada éxito en la Tirada de Impacto.

Puede ser disparada como máximo hasta a corta distancia.

Suma +1 a tu Tirada de heridas.

Fuego
Si consigue al menos un éxito en la Tirada de Impacto, afecta a la miniatura sobre la que está colocada el marcador de impacto y coloca un marcador de fuego 5 cm de diámetro con centro en el marcador.

Cualquier miniatura que toque la plantilla en algún momento del turno sufre un impacto por fuego. Se hace una tirada de herir a 5+ en ese momento. Si es éxito, la unidad o miniatura sufre una herida. Si esa herida causa una baja en la unidad, retirala entre las que estaban tocando el fuego.

Todas las plantillas de fuego sobre la mesa se retiran durante la siguiente fase de mantenimiento.

❁ SISTEMA DE DISPARO ❁

Para disparar tus máquinas de guerra debes utilizar la orden Disparar igual que con tus unidades.

La artillería sólo puede disparar sobre un punto con el que tenga línea de visión, a no ser que tenga la **habilidad Disparo parabólico**, con lo que puede disparar sobre un punto fuera de su línea de visión (dentro de un bosque, detrás de una muralla, etc)

Tirada de Disparo

Esta tirada Indica la precisión y donde se colocar el marcador de impactos finalmente. El número de dados base a lanzar es de -2D6, indicando la complicación que supone el cálculo de las distancias.

Primero debes colocar tu marcador de impacto. Indica el número de cargas de pólvora que vas a gastar en este disparo y entonces, teniendo en cuenta los modificadores de la Tabla de disparo, coloca tu marcador donde calcules que debe caer el impacto antes de desviarse.

Cuando coloques el marcador definitivamente, mide entonces la distancia para saber si debes restar algún dado a tu tirada debido a la distancia.

Después lanza el número de dados y suma sus valores. Si el número de dados a tirar era positivo, suma ese valor en centímetros a la distancia que se desplaza el marcador de impacto, si el resultado era negativo, restalo. El marcador de impacto siempre se mueve en línea recta, hacia delante o hacia atrás, en la dirección del disparo.

Cuando coloques el marcador en su posición final, después de realizar esta tirada, comprueba si está fuera de la zona de disparo, en cuyo caso los cálculos del

disparo fueron erróneos y éste no tiene más efectos. En otro caso, continúa con la Tirada de impacto.

Tabla Tirada de Disparo

- **-2D6** de base
- **+1D6** Por cada carga de pólvora que gastes. (2 máximo)
- +**1D6** Si disparas desde una posición elevada con respecto al punto de impacto.
- **+1D6** si utilizas la orden potenciar.
- **+1D6** si la máquina está parapetada.
- **+1D6** si en la dotación hay un ingeniero.
- **-1D6** por cada unidad enemiga de más de una miniatura a 20 cm o menos del centro de la máquina de guerra.
- **-1D6** si disparas a la máxima distancia de la máquina.
- **-1D6** si sólo hay una miniatura en la dotación.
- **-1D6** si la máquina ha recibido un disparo en este turno.
- **-2D6** si dispara sobre un punto sobre el que no hay línea de visión.

Ejemplo: Un Taiho va a disparar. Una unidad enemiga ha entrado en su zona de disparo y el jugador cree que puede acertarle. El jugador, antes de colocar el marcador, hace el recuento de dados de la Tirada de Disparo. -2D6 de base. El Taiho se encuentra sobre una colina, suma +1D6. Decide utilizar utilizar una carga de pólvora +1D6. En total es 0D6 (-2 +1 +1), por lo que coloca el marcador sobre una miniatura de una unidad sabiendo que no se va a desplazar.

Sin embargo, al colocar el marcador y medir la distancia, el jugador se da cuenta de que la unidad está larga distancia de la máquina, por lo que pierde -1D6. El resultado total es -1D6. Lanza ese dado y obtiene un 5, por lo que debe mover el marcador de impacto 5 centímetros hacia atrás.
Tirada de Impacto

Cuando ya conoces la posición definitiva del marcador de impacto, lanza tantos dados como el atributo de Ataque (AT) de la máquina de guerra con la que se está disparando para saber el área de efecto del disparo. Cada éxito (4+) aporta lo siguiente al efecto de la munición.

- **Contundente**: +5 cm al rebote de la bala, siguiendo la dirección del disparo.
- **Explosiva y metralla**: +5 cm al diámetro de la explosión, con centro en el marcador de impacto.
- **Fuego**: Si hay al menos 1 éxito, genera un área de fuego fija de 5 cm de diámetro con centro en el marcador de impacto. Ese fuego desaparece durante la fase de mantenimiento siguiente.

Recuerda que cada máquina de guerra tiene atributo de **Área de Impacto (AI)**. El área de impacto no puede superar ese valor independiente del número de éxitos conseguido.

El ancho de la munición contundente es 2,5 cm (lo mismo que el marcador de impacto). Cualquier miniatura que toque el marcador en su paso será afectada y sumará 1D6 a la Tirada de heridas.

De igual forma, cualquier miniatura tocada por el área de la munición explosiva, metralla o fuego, suma 1D6 a la tirada de heridas.

Si el marcador de impacto toca a una miniatura, realiza la tirada de heridas aunque en la tirada de impactos se obtengan 0 éxitos, ya que una miniatura es afectada.

Tirada de Heridas

Utiliza la tabla modificadores a la tirada de herir con artillería para calcular el número de dados a lanzar. La dificultad para herir es 4+, aunque se verá modificada dependiendo del tipo de munición.

El número total de éxitos indica cuántas heridas sufre la miniatura o unidad. Si hay un líder de la unidad y este está bajo los efectos del disparo, cada resultado de 6 natural puede ser una herida asignada al líder y no a la unidad.

Tabla modificadores a la tirada de herir

- **XD6** - Tantos dados como el atributo de potencia de la munición
- **+1D6** por cada miniatura afectada por el proyectil o el área de impacto.
- **+1** a tu tirada de heridas si usas munición contundente, explosiva o metralla.
- **-1** a tu tirada de heridas si la tropa está en cobertura.
- **Munición contundente**: Ignora cualquier tipo de armadura.

Retirada de bajas

Retira tantas las bajas producidas por las heridas recibidas. Sólo se pueden retirar miniaturas de entre las afectadas por el área de efecto del disparo, empezando por las más cercanas al marcador de impacto.

Si el impacto afecta a más de una unidad, puedes retirar miniaturas de ambas unidades respetando la regla del párrafo anterior.

Resolución del disparo

Se resuelve el disparo de la misma forma que lo descrito en combate a distancia. Sin embargo, si una tropa (miniatura o unidad) sufre al menos una herida, recibe un marcador de aturdido extra.

Recarga

Una máquina de guerra que efectúa un disparo recibe un contador de arma descargada, para poder volver a disparar debe haber utilizado previamente la orden recargar para haber eliminado ese marcador.

Con una orden de recargar el jugador elige qué tipo de munición, válida para esa pieza de artillería, va a colocar en ese momento. Se coloca un marcador de dicha munición boca a bajo junto a la máquina de guerra y se mantiene oculta hasta que sea disparada.

Se puede utilizar una orden de recargar para cambiar de munición sin necesidad de efectuar un disparo.

Todas las máquinas de guerra empiezan la batalla cargada con un tipo de munición elegida por el jugador y válida para esa máquina.

❁ DOTACIÓN DE ARTILLERÍA ❁

Cada máquina de guerra va a acompañada por su dotación de artillería: una o más miniaturas que operan la máquina de guerra. Una máquina de guerra debe tener un mínimo de 2 operadores y un máximo de 4 al iniciar la batalla.

La dotación tiene **atributos de guerrero**.

La dotación se considera una unidad en la que todas sus miniaturas deben estar a menos de 2.5 cm de la pieza.

Ingenieros

Una de las miniaturas de la dotación puede ser un ingeniero: un oficial especialmente dotado para dirigir a los artilleros, haciendo el disparo mucho más preciso. Tiene **atributos de élite** y se considera el jefe de la unidad de dotación.

Un ingeniero siempre aporta **+1 carga de pólvora** al principio de la batalla.

La iniciativa del ingeniero será la que se tome en cuenta a la hora de activar una máquina de guerra. Si no hay ninguno, será la de su dotación.

Si hay un ingeniero entre la dotación puedes realizar una de las dos siguientes acciones después de la Tirada de Disparo:

- Ignorar el resultado de uno de los dados.
- Lanzar otra vez uno de los dados.

❁ COMBATE ❁

El combate contra una máquina de guerra se considera que se realiza siempre contra su dotación. Por lo tanto, la máquina será destruida cuando toda su dotación muera o huya, ya sea por efecto de una orden huir o por fallar una Tirada de Honor.

A efectos de línea de visión, tanto las miniaturas como la propia máquina son parte de la misma unidad.

Cuerpo a cuerpo

Si quieres atacar cuerpo a cuerpo a una máquina de guerra tu tropa debe colocarse a menos de un centímetro de la máquina o de una de las miniaturas de la dotación. Se realiza un combate normal entre la dotación y tu tropa, siguiendo las reglas marcadas en el combate cuerpo a cuerpo.

Combate a distancia

Si disparas a una máquina de guerra con tus tropas, sigue las reglas descritas en el disparo a distancia.

Considera que la dotación está siempre en cobertura, protegida por la artillería (independientemente de la posición de sus miniaturas), por lo que tienes un penalizador de -1 a tu Tirada de disparo.

Resolución del combate

Cualquier combate se resuelve de la forma habitual. La máquina será destruida cuando todas las miniaturas de su dotación sean eliminadas o huyan por cualquier razón.

❁ MOVIMIENTO ❁

Una máquina de guerra sólo puede moverse si tiene la habilidad Móvil, estando sujetas a todas las reglas de movimiento comunes.

❁ CARACTERÍSTICAS DE LOS CLANES ❁

Aunque el poder de las máquinas de guerra las ha hecho tremendamente populares entre los clanes de Hymukai, cada uno tiene sus propias caracteristicas al usarlas.

Kuge
La clase política dominante tiene los mejores contactos para conseguir estas nuevas armas de destrucción. Sus ingenieros son los mejor preparados y los que mejor conocen el uso de estas máquinas. Los Kuge pueden poner un ingeniero en sus máquinas de guerra sin coste alguno.

Buke
Aunque en principio eran contrarios a estos monstruos escupefuego, su gran eficacia en combate los ha convencido de que su uso los llevará a la victoria. No todos los daymio Buke comparten esta idea por lo que las máquinas de guerra les costarán a los Buke 10 puntos de ejército más de lo indicado en el perfil de la máquina. En contrapartida, toda las miniaturas de las dotaciones Buke tienen trato samurai y armadura.

Sohei
Los Sohei confían en los ados y saben que todo tiene un camino y un porque. Cuando realizes tu tirada de disparo puedes repetir uno de los dados a tu elección.

Otokodate
Su estrecha relación con los namban hacen que para los Otokodate conseguir máquinas de guerra sea mucho más fácil que para el resto de los clanes. Las máquinas de guerra les cuestan a Otokodate 10 puntos menos cada una.

Kuroi-Te
Las unidades enemigas heridas por sus máquinas de guerra sufren los efectos de la habilidad **Terror** de forma inmediata.

Hattori
Los Hattori camuflan sus máquinas de guerra, lo que las hace invisibles a los ojos de los enemigos hasta que disparan y entonces es demasiado tarde. Los Hattori pueden desplegar sus máquinas de guerra una vez todas las unidades de ambos jugadores han sido desplegadas en el campo de batalla. Si ambos jugadores son Hattori desplegará primero el jugador que perdió la tirada de estrategia (también al final de la Fase de Despliegue)

HABILIDADES DE LAS MÁQUINA

Disparo Parabólico
Esta máquina de guerra puede disparar sobre cualquier punto de la zona de disparo, tenga o no línea de visión en él.

Disparo certero
Puedes añadir +1D6, si así lo quieres, después de haber realizado la Tirada de Disparo.

Fiable
La primera vez que saque un 1 en su tirada de órdenes no queda encasquillada.

Gran calibre
La máquina suma +1D6 a la Tirada de Heridas.

Máquina de asedio
Esta máquina de guerra está preparada para destruir las murallas más resistentes y las fortificaciones más inexpugnables. Cuando dispares sobre un elemento de escenografía suma +2 heridas al resultado de la Tirada de heridas.

Móvil
La máquina de guerra puede moverse por el campo de batalla empujada por su dotación una distancia máxima como el atributo de movimiento de la dotación. No se puede usar la orden correr.

Órdenes de humo
La máquina de guerra puede usarse no solo como arma de destrucción sino también para dar órdenes a todo el ejército mediante diferentes señales de humo. El turno que uses esta habilidad la máquina dispara una señal de humo en vez de su munición normal, todo tu ejército sumará +1 a su tirada de órdenes, además cualquier unidad que tuviera un marcador de En retirada lo retira inmediatamente y deja de huir.

Quemadlos a todos!
Si dispara munición incendiaria ésta será más potente gracias a los añadidos a la mezcla de las recetas del imperio del oeste. Este fuego hiere a 3+ en vez de 5+ y el fuego resultante tardará dos turnos en desvanecerse.

Recarga Rápida
Si en la Tirada de disparo sacas algun critico (6) esta máquina no recibe un marcador de arma descargada y no necesita usar la orden recargar para volver a disparar.

ESCENOGRAFÍA

Las máquinas de guerra pueden impactar y destruir elementos de escenografía. Para ello clasificamos los distintos tipos de escenografía en tres grados de dureza: acorazado, fuerte y débil. Dependiendo de su dureza tendrá más o menos puntos de estructura que irá perdiendo a medida que recibe impactos.

Además, el atributo Fortaleza penaliza la Tirada de heridas de la máquina de guerra en el valor indicado.

Cuando un impacto de máquina de guerra se trata como si fuese una unidad más a la que afecta el disparo. Cada herida asignada le resta un punto de estructura.

Si un disparo afecta a una o más tropas y a la vez a un elemento de escenografía, sólo las heridas sobrantes que no se asignen a las tropas podrán ser asignadas al elemento de escenografía.

El elemento de escenografía es destruido cuando el valor de estructura de la máquina llega a 0. Retíralo de la mesa de juego.

Se recomienda no usar elementos de escenografía de más de 20 cm de diámetro. Por ejemplo, si estáis jugando el asalto a un castillo, que su muralla se divida en secciones de 20 cm o menos para poder retirarlas fácilmente al ser destruida.

Antes del despliegue dejad claro qué tipo de escenografía es cada uno de los elementos importantes para la partida.

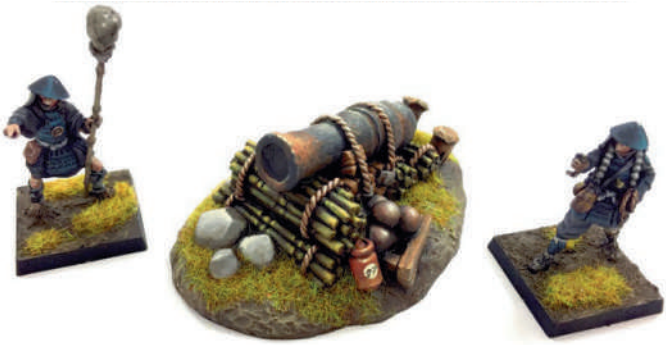
Tipo	Descripción	Fortaleza	Puntos de Estructura
Acorazado	Murallas, torres, castillos.	-2	6
Fuerte	Templos, grandes construcciones de madera (dojos, casas de Geisas, etc), bosques.	-1	4
Débil	Torii, árboles, casas de campesinos, puentes.	0	2

❁ TRASFONDO HISTÓRICO ❁

Este es el trasfondo histórico de estas máquinas de guerra. Esto será trasladado al mundo de Hymukai respetando los conceptos básicos de cada máquinas.

OO-Dzutsu

El oo-dzutsu era un caño de asedio de gran calibre los primeros fueron producto de naufragio de embarcaciones coreanas pero no tardó en desarrollarse. El oo-dzutsu podía llegar a medir unos tres metros o ser tan pequeño como un cañón de montaña, podía cargar una munición de hasta 8kg, éste tenía la particularidad de tener que ser cargado desde la boca del barril, lo que lo hacía de recarga lenta pero de municiones más grandes que los furanki. El oo-dzutsu más grande fabricado en Japón llegó a medir 3,27m.



Furanki

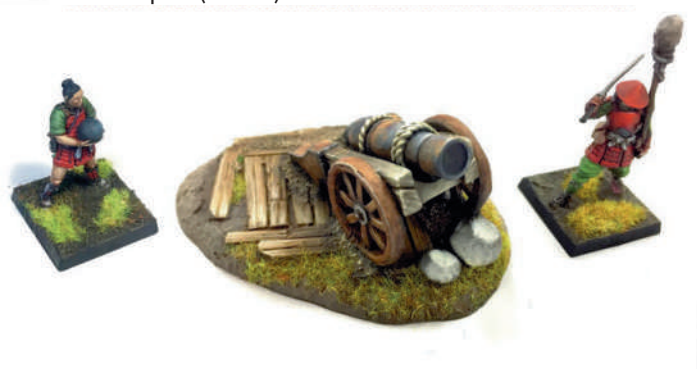
El cañón furanki fue producto del comercio con los namban. Para las campañas de Osaka en 1615, Toyotomi Hideyori contaba con dos de estos enormes cañones para defender el castillo haciendo frente a su rival quien lo superaba en número ampliamente, tanto la longitud como el calibre del proyectil eran similares al cañón shibatsuji y su rango de fuego era de unos 1000m, pero contaba con una gran ventaja, el cañón furanki se debe cargar desde la culata a través de un sistema de cámara de munición, lo que agiliza en gran medida las labores de recarga contando con varias cámaras simultáneamente, era más fácil y rápido cargarlo, por lo tanto podía ser disparado en menor tiempo.

Shibatsuji
El Shibatsuji fue un encargo del shogun Leyasu Tokugawa a herreros japoneses en el año 1614.

Leyasu necesitaba acabar con las guerras civiles del periodo sengoku definitivamente, la última línea que se oponía entre él y la perpetuidad de su apellido en la historia era la fortificación de Osaka. Pidió a “shibatsuji ryuemon sukenobu” que fabricase un arma que hiciera el mayor daño posible a la torre principal del castillo lo más lejos que se pudiera, éste le sorprendió con el gran cañón “Shibatsuji”, con sus 3 metros de longitud podía disparar un proyectil de 90mm a unos 1500 metros de distancia.

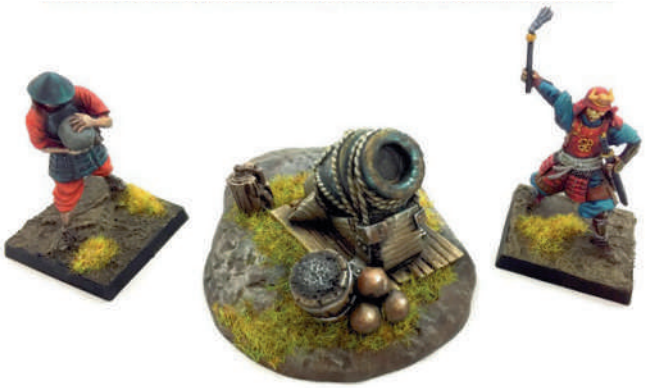
Leyasu contó con 4 cañones shibatsuji para el asedio del castillo de Osaka en la campaña de invierno de 1615. El entonces general Mitsudaira Tadanao fue quien dirigió el asedio de estos enormes cañones, uno de estos se conserva en el museo Yushukan en la ciudad de Tokyo.

Tahio
El Tahio es el cañón común llegado de Europa, también llamado culebrina, era un cañón medio similar a pero levemente más grande que un saker. Éstos podían variar ampliamente su barril y con él su calibre. Los barriles del tahio están típicamente cerca de 11 pies (3.4 m) de largo, tenían un calibre de 4 pulgadas (10 cm) y podían pesar hasta 3.400 libras (1.500 kilogramos). Se requerían 6 libras (2,7 kg) de polvo negro para disparar un tiro redondo de 8 libras (3,6 kg). La demi-culebrina tenía un alcance efectivo de 1.800 pies (550 m).



Los Tahio fueron valorados por los generales por su alcance, precisión y eficacia. A menudo se usaban en asedios para el asedio de muros y edificaciones.

Morutaru
El morutaru era un mortero de fabricación china o coreana usado como su contraparte europea. Fue usado para impulsar con potencia de fuego un proyectil de manera no lineal lo que lo hacía apto para el asedio aunque éste, en su momento, fuera también usado para lanzar señales de humo gracias a su disposición casi vertical.



Hiya Taiho
El hiya taiho es un cañón pequeño para lanzar torpedos de flechas incendiarias.

Un hiya era un cañón de mano (variación de la “flechas de fuego” de fabricación china o coreana) para disparar un torpedo, adaptado podía convertirse en un taiho con un rango de no más de 500m, era un lanzacohetes popularmente usada por los samurái para atacar a la infantería enemiga.